46億年物語

THE進化論

―― はじめに …… ――

あなたは、今、進化の頂点にいる。

地球誕生から46億年……そこに生命が芽生えて、およそ35億年――

その途方もない年月は、結局、あなたを、今、ここに生み出すため、存在したのである。これは、信じてもいいことだ。さもなければ、今、ここに、あなたは存在しないはずである。

しかし……さて。

今の、あなたへと至る進化の道筋は、果たして、正しかったのか？そのどこかに、誤りはなかったのか？　今のあなたは、あなたのままでいいのか？

あなたは、本当に、進化の頂点の立つべき存在なのか？

あるいは、もし……道筋のどこかが、ほんの少し狂っていたら……ほんのちょっと歪んでいたら……あなたのかわりに誰が、どのような生き物が、進化の頂点を窮めていただろう？

そんな、ささやかな切り口から、このゲームは構想された。

そして――

このゲームを体験したあなたは、あなたという存在が、とても、いとおしく思えるようになるだろう。これも、また、信じていいことなのである。

川又千秋

目　次

●はじめに 川又千秋――――――――――2P
●第 一 章 46億年物語・宇宙史異説――――4P
●第 二 章 46億年物語・伝説編――――――10P
●第 三 章 46億年物語・遊戯編――――――30P
●第 四 章 46億年物語・攻略編――――――36P
●第 五 章 46億年物語・スタッフ編――――40P
●最 後 に――――――――――――――――44P

第　一　章

46億年物語

宇宙史異説

37・8	37	〃	36・5	36	〃	35	34	32	31	30・8	29
	呪魔、金星人達を倒す。	(おおくの金星人が死に、後は宇宙へ)			呪魔、金星の生命をくいつくす。(惑星『金星』の死)						
							月の自然回復へ。				
							既知の最も古い細胞化石できる。				
植物の陸への移住。					呪魔、火星へ現われる。		動物の陸への移住。		初期人類の発生。呪魔を神とする。	火星人、宇宙へ出る。	火星軍、太陽系のアチコチへ侵略開始。
植物の陸への移住。		生き残りの金星人達の移住。	動物の陸への移住。			金星人と第五惑星人(?)との交配始める。	初期人類の発生。(第五惑星人)	第五惑星人、宇宙へ出る。		第五惑星人、対呪魔政策の強化。	

年数 前(億)	金星	月	地球	火星	第五惑星
46	金星形成される。		地球形成される。	火星形成される。	第五惑星形成される。
46・5				初期大気の形成。	初期大気の形成。
45	初期大気の形成。		初期大気の形成。	海の形成。	海の形成。
44	海の形成。		海の形成。		
43				最初の生命誕生。	
42・4					最初の生命誕生。
42・3		『月』太陽系へくる。			
42	最初の生命誕生。	月の文明全盛。			
41・1	複雑な多細胞有機体の発生。	月人、金星の生命進化に介入。			
〃	植物の陸への移住。				
〃	動物の陸への移住。				
〃	初期人類の発生。				
41			自己複製する分子。	酸素が大気中に蓄積し始める。	酸素が大気中に蓄積し始める。
40・4		月面上で大戦争起こる。(各惑星に放射能がふる。)			
40	金星文明のあけぼの		最初の生命誕生。	核を持った複雑な細胞発生。	核を持った複雑な細胞発生。
39・3	金星人、宇宙へ出る。				
39	金星精神文明全盛。				
38・5	月での爆発を見た呪魔、金星へくる。				
38	呪魔と金星人の戦い始まる				

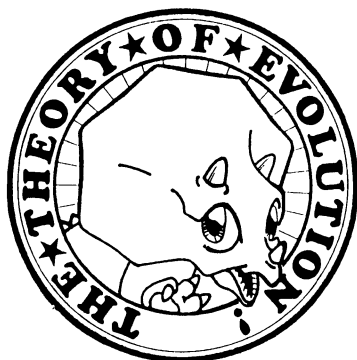
年		月	地球	火星	
〃		月文明の後退。		呪魔、火星人を見棄て、火星の生命をむしばみ始める。	
21				呪魔、火星の生命をくいつくす。	
〃				(惑星『火星』の死)	
20		月人の第三文明のあけぼの。	酸素が大気中に蓄積しはじめる。		
〃		呪魔、救い主として月に現われる。			
16		月人の第三文明全盛。			
15・1		月の大気、海洋の汚れがピークに。			
15			核を持った複雑な細胞の発生。		
〃			大気の安定化。		
14・9		月の自然の崩壊。月人達の宇宙への脱出。			
13・2			月人の一部地球へ逃げてくる。		
9・5		呪魔、月の生命をくいつくす。			
〃					
6		(惑星『月』の死)	複雑な多細胞有機体を発生。		
4・5			植物の陸への移住。		
〃			呪魔、地球へやってくる。		

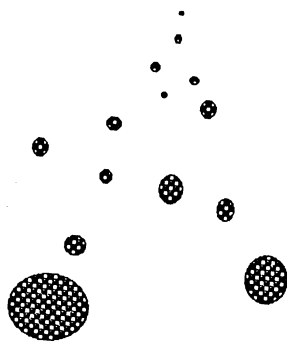
そして、46億年物語へ ⬅

年数 前(億)	金星	月	地球	火星	第五惑星
28・1				第五惑星との惑星間戦争始まる。	火星・呪魔との惑星間戦争始まる。
28・2		月人の第二文明のあけぼの。		第五惑星を破壊し、戦争に勝つ。	惑星が崩壊し、小惑星帯となる。
28		第五惑星人の生存者、移住してくる。			
27				戦争の痛手からの回復。(より好戦的な第2帝国化へ)	
〃				再び、太陽系全土への侵略開始。	
25・5		月人、宇宙へ出る。		火星軍、木星を侵略する。	
25		月、火星の植民地となる。		火星軍、月を侵略する。	
24・6				火星軍、土星を侵略する。	
24・1			地球、火星の植民地となる。	火星軍、地球を侵略する。	
23・8	金星、火星の植民地となる。			火星軍、金星を侵略する。	
23・7				木星で反呪魔派のクーデターおこる。	
〃		月人、火星に対して反乱をおこす。	地球で反呪魔派のクーデターおこる。	各地で反乱、クーデターがあいつぐ。	
23	火星軍の撤退。	火星軍の撤退。	火星軍の撤退。	火星帝国の崩壊。火星、荒廃する。	

第　二　章

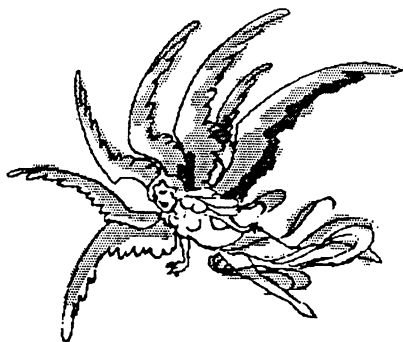
46億年物語

伝　説　編

★第一節
テローダスの楽園

はるかなる昔、まだ土と水とが混じりあっていた時代。
神々が地を見下ろして言われた。
「これから生まれる良き生物のために私達が特別の場所を用意しよう。」
神々の言霊が地にふると、土と水とが分けられた。
そして大地のプレートとプレートの間に楽園が生まれた。
神々は自らの姿に似せてテローダス達をつくられ、生まれたばかりの楽園に置かれた。
テローダス達は外敵や災害から隔離されたこの地で、争う事なく穏やかに暮らし、増えていった……。そう、あの運命の日。一匹のテローダスがやってくるまでは……。
テローダスの長老は夢見るような表情でこの物語を語る。
長い長い間、一族の長老の間で語りつがれてきたテローダス達の神話を…。

★第二節
ユーステノプロンのぐち話

原始の森の奥。川の周囲のジメジメとした湿地帯の中で魚とも両生類ともつかぬ奇妙な生き物達が何事か話し合っている。
「いったい、いつになったら両生類にしてもらえるんだっ！」
一匹が、もう我慢ならんと大声を上げた。
この奇妙な生物はユーステノプロン。最初に陸上に上がった魚だと言われている。
「お、俺に文句を言うなよなぁ。だいたいお前の方があの人の話に飛びついたんじゃないかよぉ。」
「ば、馬鹿野郎っ。あ、あれは……その、その場のふんいきとか……。あるじゃないかよう。」
「で、でもさぁ…。それじゃあお前は試練を受けに行くかぁ？」
「い、いや。それは……。」
彼等の話を要約すると次のようであった。
彼等は進化を重ねて、ついに陸へ上がれるだけの身体と力を手に入れた。しかし、どうしても最後の進化のための試練を受けるだけの勇気がわかずに水辺でウロウロしていたらしい。
その時である。突然、光に包まれた鳥の様な者が空から降りてきたのだ。
彼女は自分の事をルシファーと呼び、彼等にたいへん同情してこう言った。
「試練なんか受ける事ないわよ。あんな危険な事しなくても私が陸上を自由に歩き回われる身体に変化させてあげるわ。ね、いいでしょう。」
ルシファーは彼等を湿地帯へと誘なうと、他の仲間にも試練なんか止めるようにすすめて、皆でここで待っていてね。と言い残して再び空へと飛び

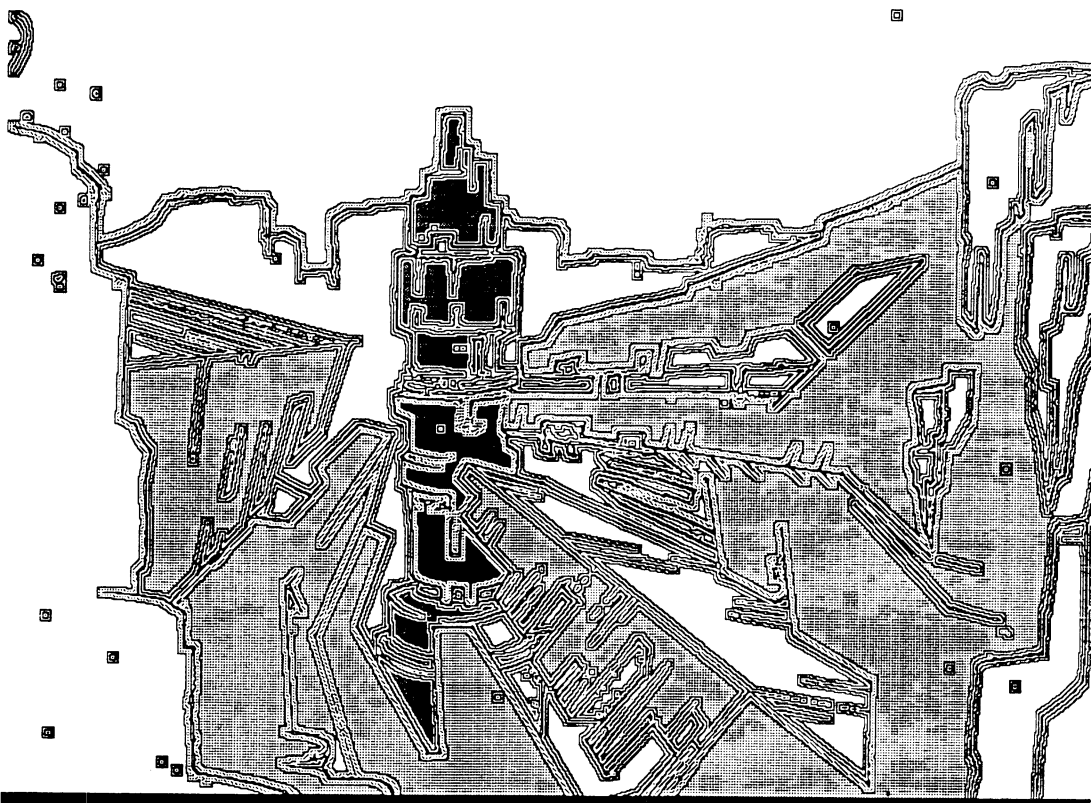
立っていった。

それ以来、何年もの間。彼等はこうして毎日グチを言いあいながら暮らしているのです。おそらくこれから先も……。

★第三節
進化の花

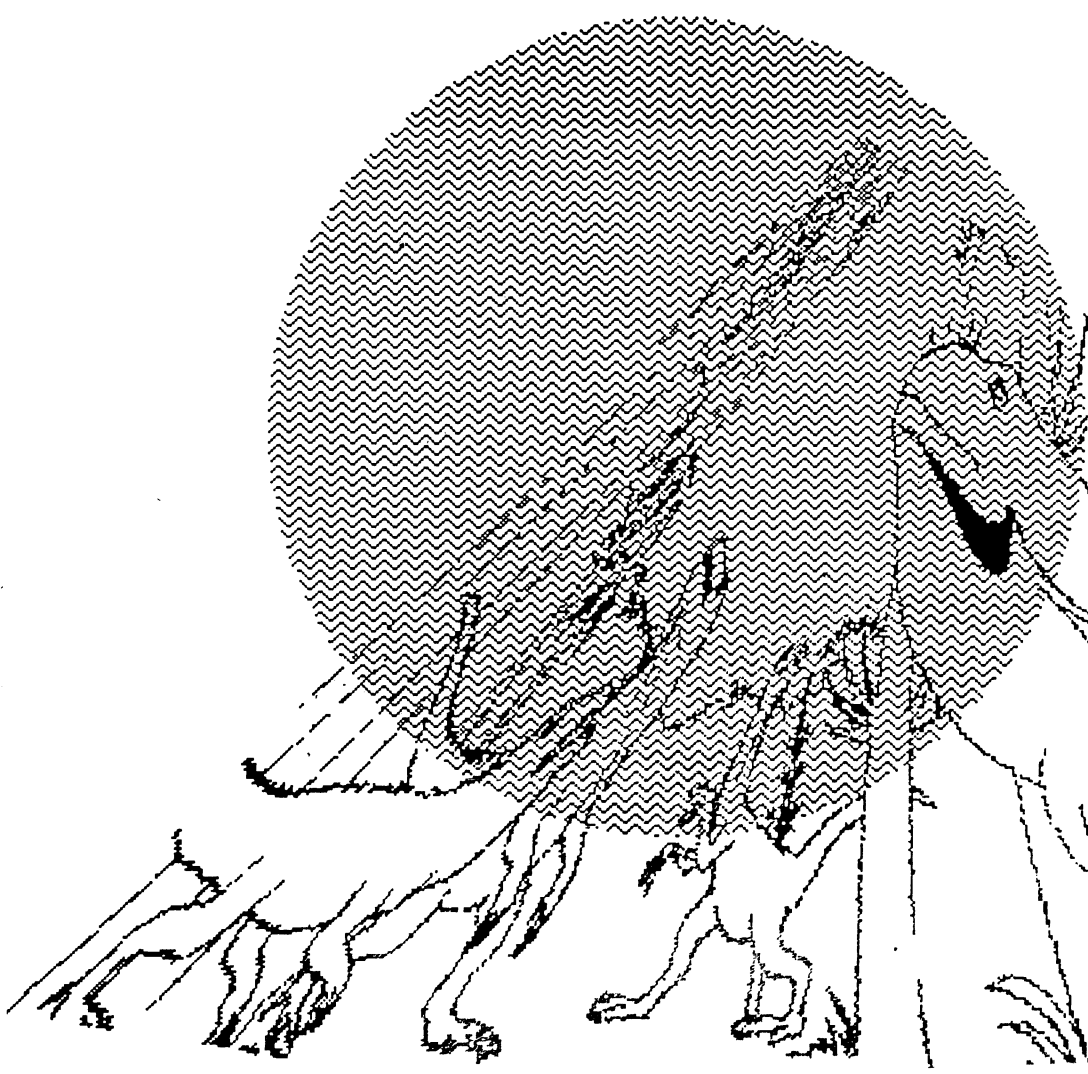
その花はどこから来たのか？　なぜいつまでも枯れる事が無いのかは知らぬ。と、アヌビザウルスの老人は語る。
老人の故郷。はるかなる海の果てにある豊かな森の中に花は咲いていたと言う。
その花は唯が呼ぶとはなしに〝進化の花〟と呼ばれていた。
とても美しい、光り輝やいている様な花であったらしい……。すくなくとも老人にはそう見えた。
不思議な事にその花は見る者によって様々に姿を変える様なのだ。
ある者は、そこに懐かしい母の姿を見、別の者は神々の姿を見た。
又、美しい見た事も無い生物を見た者もいる。
進化の花は他の木々に守られ、森の奥にひっそりと咲いている。
そして、とても不思議な力を放っていると言われる。
アチコチから花のウワサを聞いた生き物達が花をもとめて老人の村へもやってきたが、実際に進化の花をその目で見られた者はほとんどいなかった。
老人は、ポツリ、ポツリと語る。
「あれは美しい花じゃった。光り輝やいておった……。あれは選ばれた心清い者しか見る事ができぬ花なのじゃ……。」と。

★第四節

第三惑星開発本部からの通信

「だめだっ！　ここでの反乱はもう手の下しようが無い！」
第四惑星帝国軍第三惑星開発本部の通信室はパニックに陥っていた。
第四惑星（のちに火星と呼ばれる惑星）に生まれた人類は地球の生命に先んじる事27億年も前に文明を開化させた。
彼等、第四惑星人は〝呪魔思想〟を早くから取り入れて進化してきた。この外宇宙から侵入してきたと伝えられる〝呪魔思想〟は退廃的の上にやたらに破壊的であり、元来攻撃的な性質を持つ第四惑星人には受け入れやすい物であった。
彼等は、右手に銃を持ち、左手で呪魔思想をかかげて太陽系内の他惑星を次々に侵略していった。第二惑星、第三惑星、第五惑星、第六惑星、第七惑星、そして月……。
しかし、永遠に続くかと思われた第四惑星帝国の支配も今、足元から急速に崩れ出していた。
長い間の軍事優先攻策に侵略する側もされた側も不満をバクハツさせたのだ……。
「聞こえますか？　こちら第三惑星開発本部、こちら……」
今、本部に一人残された兵士が必死になって通信機にかじりついている。
すでに本部内には敵も味方の姿もなかった。あるのは無残な死体と暴走しかかっているエネルギー炉だけであった。
兵士はエネルギー炉の放射能に身体が触まれていくのを感じながら、それでも息絶えるまで通信機の前から離れようとしなかった……。

★第五節

ネメシスの歌

知っていますか？　草花や木々は始終あなた達に話しかけているって事を。たいていの草花や木々は「わたしを見て」とか「わたし綺麗」とか「もっと木々を大事にしないと共倒れになるぞ」とか話しかけているのですが、古い木の中には大昔の事を仲間から伝え聞いて、まるで歌うようにささやいている者もいます。
さあ、耳をかたむけてみて下さい。太古に起こった惨劇も聞けます。たとえば『ネメシス』のような。
彼（彼女）は歌います。〝太陽の周囲を回っている死の星ネメシスが、地球側に来た時に壊れて悪いものを放出したよ〟と。
その時放出された宇宙線のために、それまで栄えていた裸子植物達が大ダメージを受け、かわってその後急速に増えだしたのが被子植物達なんだそうです。
あなたも素直な気持で公園や庭の木々の歌に耳をかたむけてみませんか。
あっと驚く話が聞けるかもしれませんよ。

★第六節

プテラノドンの勇者。プテラン

〝その日、二羽のプテラノドンが南の聖山に始めて足跡をしるした。
二羽は互いの事を深く愛し、信頼し合っていた……。〟
のちにアフリカ大陸と呼ばれる大陸の中央。険しい頂きの上にあるプテラノドンの村に、生きながら伝説と化した老プテラノドンが居る。
もし君が険しい山々を登る事ができさえすれば、アチコチでこの長老プテラノドンの伝説を耳にする事だろう。
それはまだ、この大陸に小型爬虫類しかいなかった時代の話である。
当時、北の大陸には多くの生命が繁栄し、それは次々と新しい外敵をも進化させていった。
それは強力な爪も牙も持たないプテラノドン達には大きな驚異であった。
困った困ったと、ただうろたえ騒ぐ仲間達を見ながらプテランは思った。
「僕達はこんなに素晴らしい翼を持っているんだ。いつまでもこの地に縛られている事はないんじゃないか。」と。彼は空を飛ぶ練習を始めた。くる日もくる日も、より速く、より遠くに。
そして、運命の日はやってきた。何十年に一度という強風の日、若者は旅立った。南へ……。まだ見ぬ世界へと……。
一族の者は彼の行動を愚かな事だと笑った。行く先々で出会う仲間は彼に故郷へ帰るようにと忠告した。
しかし、彼は決してあきらめなかったー。彼の頭の中には確信があった。
〝南には安全な土地がある〟。それは一種の予知の様なものであったのかもしれない。
そんな苦しい旅の途中、彼は一羽の美しいプテラノドンと出会い。恋に落

ちた。若者の孤独の旅を、二羽はわかち合う事になった。希望に満ちた二羽の前に南の大陸が広がっていた。
そして伝説は語る。〝その日、二羽のプテラノドンが……。〟

★第七節
強さをもとめたチラノ

俺様はチラノザウルスのガル。まあちょいと俺の話を聞いていきなよ。
こう見えてもね、昔は強力な爪と牙で原始の森の中をブイブイ言わせたもんよ。
もちろん俺達チラノ一族は無敵無敗で恐いもん無しよ。好き勝手のやり放題で不満なんかありゃしねぇ……。いや、そう言えば不満を言っていた奴もいたっけなぁ。
あいつは変わった奴だったなあ、やたらと強くなりたがってさぁ。
俺様に言わせりゃあ、強さなんざあ獲物が取れるだけありゃあいいんだよ。
それ以上強くなったって使いようがねえよ。なぁ。
仲間達だって皆、そう思ってたね。
でもよお。奴は違ってたんだなぁ。そりゃあもう熱心にさあ、ヒマさえあれば牙を尖らせたり、戦いの練習をしたりしてたんだよなぁ。
まあ、元々身体もでかかったし、才能があったんだろ、どんどん強くなってたよ。けどさ、物事には限界ってえのがあるからね。
そのうち頭打ちになってさ、そんな時だったな。奴が変な事を言い出してよお。なんでも、光る鳥と会って話をしたとか。ルシファーが強くしてくれるとかな。
あげくの果てにプイと出て行っちまってそれっきりよ。
ちょうどその頃だったな。俺達よりも凄い化け物が現われてな。仲間も何匹もやられたらしいから、奴も殺されちまったんじゃねえのか。
え、化け物。さあ、最近は見ねえなぁ。おっと、つい話し込んじまったなぁ。

どうも年のせいか話が長くなっちまっていけねえなぁ。じゃ、俺は獲物を取りに行くからよ。アバヨ。
老チラノザウルスは、最近の獲物は、はしっこくていけねえなどと悪態をつきながら、森の中へ消えて行った。

★第八節
恐怖の記憶

「暑い……。ウウッ、ひどく暑いなぁ。」
気がつくとボクは見慣れぬ場所にいた。
右を見ても左を見ても見慣れぬ植物群が所狭しと生い茂っている。
どこにも、雪や氷が無いじゃないか？
突然、木々の倒れる音が響きわたる。見ると、小山の様な首の長い生き物が木々を薙ぎ倒してゆっくり歩いている。
なんだあいつは？
迂闊にも巨大な生き物に気をとられていたボクは、背後に近づく者の存在に気づくのが遅れてしまった。
背後の殺気に気づいた時にはもう遅かった。振り返ったボクの目の前に巨大な牙のずらりと並んだ口がせまっていた。
ダメダッ！
ボクは巨大な口を前にして金縛りに合った様に動けなくなってしまった。
その時。大気がビリビリと震えた。
巨大な口の生き物の背後の空に、金色の炎が走った。隕石だっ！
次の瞬間、強烈な光が目を射る。そして地面が激しく波打ったかと思うと身体が大地から放り出され……何もわからなくなった。
「うわーっ!!」
ボクは飛び起きた。
ここは……いつもの洞窟だ。仲間が身を寄せ合って眠っている。
外は吹雪だ。
夢か、お祖父ちゃんが眠る前に変な話をするから夢に見ちゃった……。で

も、ずいぶんリアルだったなぁ。

猿人の子供は母の胸元にもぐり込むと再び眠りの世界に戻って行った。

★第九節
ルナリアンの伝説

“月暦1992925年。わたしはルナの歴史をここに残そうと思う”

“私が遠い先祖の伝説を残そうと思い立ったのは二つの理由からであった。ひとつには偉大なる先祖達がこの星に来た時に残した記録の数々が各地ですでに失われてしまったからであり、もうひとつには我々が今、愚かにも破滅の危機に面しているためである。これは最初は些細な意見の違いから生じた事であった、今では意見の違うグループどうしが二つの島に分かれて暮らすようにまでなってしまった”。

“もともと我々の偉大なる先祖達は、信じがたい事があるが。空に見える大きな星からここへやってきたのである。正確にはやってきたのではなく、逃げてきたのであるが……。

我々の先祖は母星の上で自らの偉大なる力をふるいすぎてしまったのだ。

その結果、我々の母星〝月〟の自然は破壊され、死の星と化してしまった。

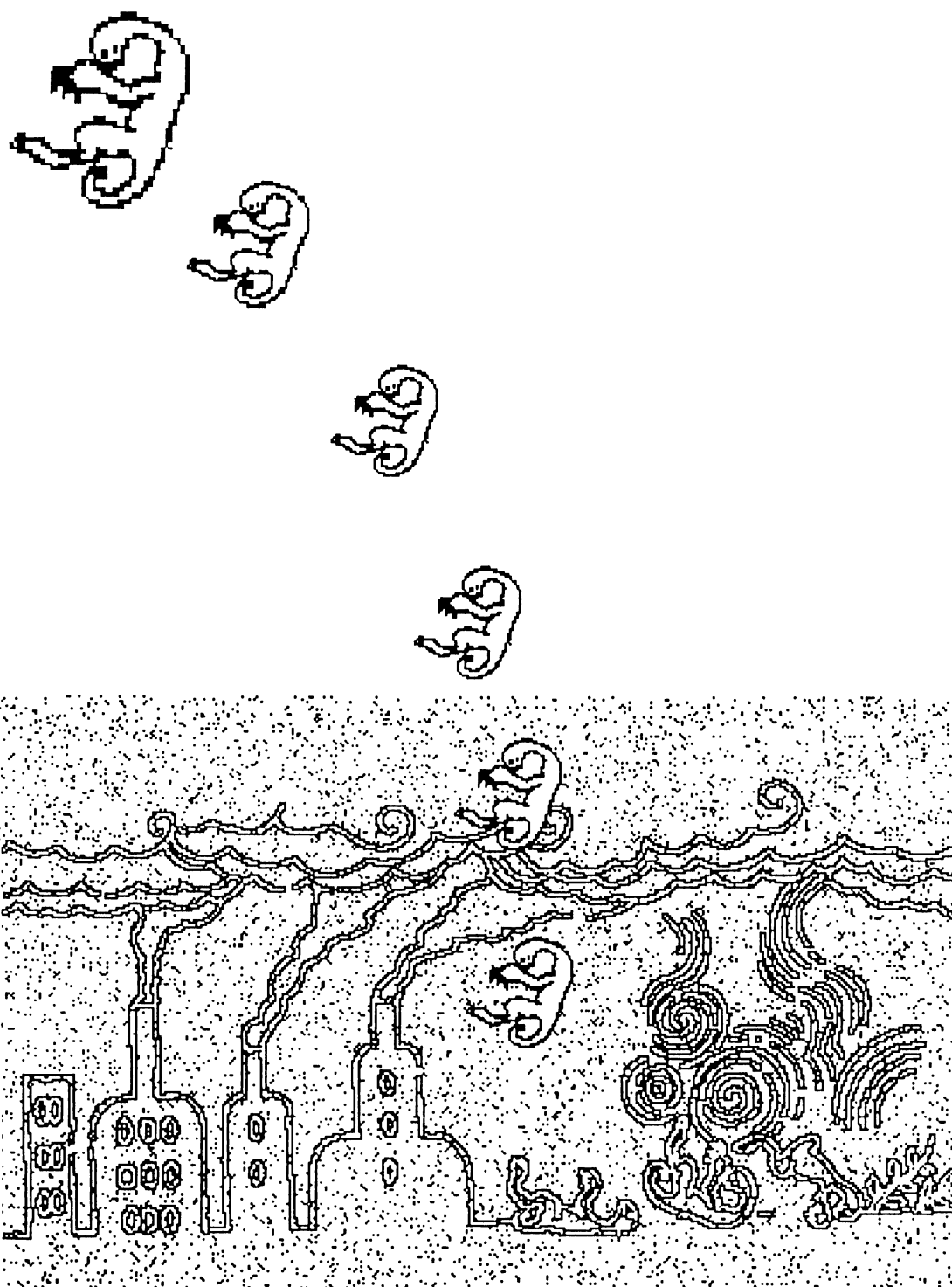
一度破壊されてしまった自然は破壊した力の百倍の力でも回復する事は出来なかった。

我々の先祖は仕方無くこの兄弟星へと渡ってきた。

そして二度と過ちは繰り返すまいと誓いをたてたのだ。

しかし、新たなる文明を〝唯物主義〟とするか〝唯心主義〟とするかで我我の意見は真っ二つに分かれてしまった……。残念な事だ。

彼等はアトランティス島へ行ってしまった。

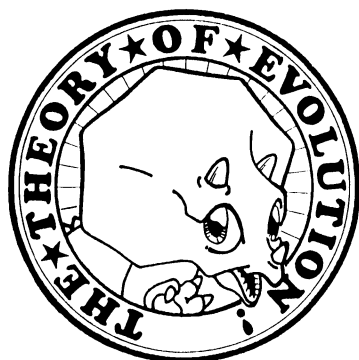
遠からず彼等との間に戦いが生じるであろう。私は戦いの結末を見る事が出来るであろうか……？”

★第十節
ガイアからの手紙

命よ。
聞こえますか？
私の声が聞こえますか？
かわいい私の子供達よ。旅立ちの時がきました。
今、あなた達は生命のスープから出て進化の大海へと旅立とうとしています。一度私の中から出れば、再びここに戻ってくる事はできません。
これからあなた達は試練に合い、困難と戦う事になるでしょう。でも、決して挫けてはいけません。生きて、生きて、そして生きるのです。生き抜く事が進化なのですから。
私は、私達の事をあなた達の身体に記録します。どうか無事に育って下さい。あなた達が大人になった時にこそ私達はパートナーとして再び出合う事が出来るのです。
あなた達の成功を私は信じています。ただ……今、宇宙の果てから歪な意識体が近づいています。これは、自ら生命をはぐくむ事のできなかった、怒りと妬みに満ちた存在です。気をつけて下さい。
さあ、共に頑張りましょう。私がいなくなれば、あなた達は生きられず、あなた達がいなくなれば私に価値は無いのですから……。
ぜひ35億年の後におかえりなさいと言わせて下さい。
それでは、おゆきなさい。

ガイア

第　三　章

46億年物語

遊　戯　編

遊び方

●このゲームは下記の様な手順で進行します。

① テンキーでキャラクターを操作する。
② 敵キャラと戦ったり、天変地異に遭遇して進化因子を獲得する。
③ 進化の方向のコマンドで、進化パラメータの４つの属性のどれかに、進化因子を投入し、自分のキャラの属性を作っていく。
④ キャラを進化させていく。

コマンドについて

▶進化の方向……進化パラメータでキャラの属性をつくっていきます。
▶進化の歴史……今まで進化してきたキャラを連続して見ることができます。
（●注：見る事のできるのは現在プレイしている章に限られます。）
▶進化の辞典……現在のキャラクターのミニ解説が出ます。
▶進化の再現……ロード機能です。
▶進化の記録……セーブ機能です。
▶表 示 速 度……文字の表示速度が調整できます。ゲーム開始時は速度５に設定されています。速度は０～９の段階があり、数字が小さい程、表示速度が速くなります。

戦　闘

① 敵キャラにヒットすると戦闘モードに入ります。
▶戦　　う……通常攻撃。進化パラメータの攻撃力と体力が大きく影響しています。
▶特殊攻撃……知性のキャラに進化すると、そのキャラ特有の攻撃ができるようになります。進化パラメータの知力が大きく影響しています。
▶逃 げ る……戦闘回避。知力のパラメータが高い程、有効です。
② 戦いに勝利すると、進化因子を獲得できます。

進化エンドミニストーリー

●傾よった進化を続けると、ゲームオーバーになることがあります。

その後のあなたがどのような進化の道をたどったかがミニストーリーのかたちで見られます。

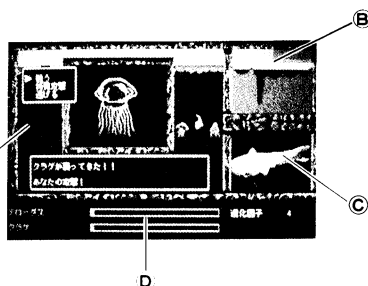
ゲームオーバー

●HPがなくなったり、進化エンドになるとゲームオーバーになります。
なお、ゲームはひとつ前の進化したキャラから自動的に再スタートします。

天変地異

●ランダムに発生する災害です。遭遇するとHPにダメージをうけることがありますが、進化因子も獲得できます。ある意味ではラッキーカード的役割を持っています。

ゲーム画面説明

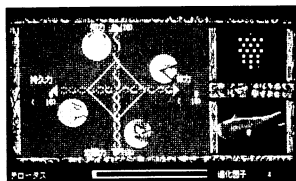
Ⓐ メイン画面(フィールド、グラフィック、進化の方向の3種類にチェンジします)
Ⓑ 全体マップ(現在プレイ中のフィールドの全体マップ図です)
Ⓒ 現在のあなた(進化した現在のあなたの姿です)
Ⓓ HPインジケーター(あなたのHPの量です。ダメージを与えられると減少しますが、じっとしていれば回復します。)

進化の方向と進化パラメータ

Ⓐ スペースキーでコマンド〝進化の方向〟を選択すると、進化パラメータが出ます。現在あなたが持っている進化因子を、テンキー操作でパラメータに投入して下さい。
Ⓑ 進化系樹の全体図です。上から下へと進化しています。赤くなっているところが現在のあなたの進化の位置です。

進化パラメータについて

●進化パラメータは4つの属性があります。

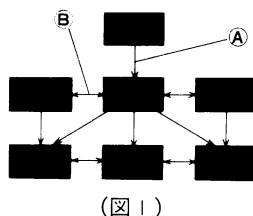
攻撃力……戦闘時の、〝戦う〟コマンドの効力に影響。
知　力……戦闘時の、〝特殊攻撃〟〝逃げる〟コマンドの効力に影響。
体　力……HP(ヒットポイント)。攻撃力、知力の効果に影響。
持久力……DP(ディフェンスポイント)。戦闘時の防衛力。地形適応能力に影響。

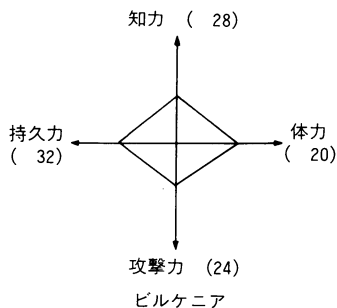
(※注：攻撃力、体力を延ばすと、キャラのスピードが遅くなり、知力、持久力を延ばすと、キャラスピードが速くなります。)

進化と進化系樹

●進化パラメータの４つの属性のどれかひとつを100%にすると、次の段階の生物に進化できます。この生物は100%にした属性の特色を強くもっています。

●進化は進化系樹という、特別な進化の流れにそっています。

縦進化……図１のⒶの様な世代的進化。
確実な進化です。

横進化……図１のⒷの様に同時代的進化。
状況によっては、同じキャラクターに戻ってしまうことがあります。

（図１）

●縦進化のコツ……進化パラメータの４つの属性に投入できる進化因子の数の上限は、キャラによって異なっています。一番、多く投入できる属性を 100%にすれば縦進化をします。他の属性を 100%にすると横進化します。
　例えば、図２のビルケニアの場合、32P投入できる持久力属性を 100%にすると、縦進化をするというわけです。

（図２）

その他

●フィールドマップは部分的に、ランダムに変化しています。大地は刻々とその姿を変えているのです。

●自分より、２世代前のキャラクターは、マップ上から姿を消してしまいます。

「46億年物語」ユーザーディスクの作成方法

〈用意するもの〉

●MS-DOS(Ver3.1以降)のシステムディスク

●2HDの未使用ディスク　1枚

1)まず、ドライブAにMS-DOSのシステムディスクをいれて立ちあげて下さい。(この時、メニューなどが立ちあがる場合、それを終了して、コマンド入力のできる状態にして下さい。)

2)MS-DOSが起動してコマンド入力ができる様になりましたら、「46億年物語」のシステムディスクに入れ換えて、「INST」と入力してリターンキーを押して下さい。

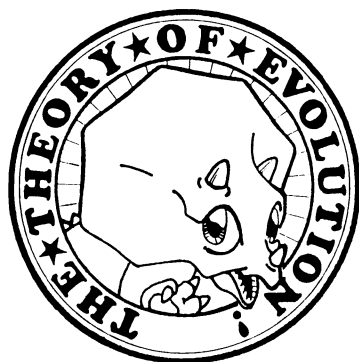
3)画面の指示にしたがって、ドライブAにMS-DOSのシステムディスクをドライブBに未使用ディスクをいれてリターンキーを押して下さい。フォーマットがはじまります。

4)必要なデータを転送したのちに、「46億年物語」のシステムディスクをドライブAに入れて下さいとメッセージが出ますので、ディスクを入れ換えてリターンキーを押して下さい。

5)転送が終了すると、ドライブ2のディスケットがユーザーディスクとして出来上がりますので、以後このディスケットをドライブAに入れてシナリオディスクの「No.2」をドライブBに入れて立ち上げて下さい。

第　四　章

46億年物語

攻　略　編

その1　バランスのとれたパラメータで安心進化！

●かたよったパラメータで進化するのは、初心者の方には難しいかもしれません。最初はバランスのとれたパラメータ作りがベストでしょう。

その2　海も歩けます！

●このゲームは、海も歩けます。少々ダメージは受けますが、とりあえず海の中にも入ってみましょう。

その3　弱キャラがいなくなった！

●自分より2世代前のキャラは、フィールド上から姿を消します。これは時間の概念を考慮したためです。注意して下さい。

その4　敵が強いぞ！

●現在のパラメータをよく見て下さい。どこかに弱点がありませんか？
また、敵が知性系のキャラの場合は、はっきり言って強いです。パラメータのレベルアップをはかりましょう。

その5　マップ上の属性に注意！

●フィールドマップ上には、ダメージを受けるところ、逆に、ＨＰを回復する場所があります。気をつけて下さい。

その6　２章、海の道がわからない！

●海岸近くをよく見て下さい。小島のすぐわきの岩がなくなっているところがあるはずです。とにかく、海をわたろうとトライすればぬけれる場所が一ケ所あるはずです。

その7　マップ上のキャラに注意！

●このゲームには、村やお城はありません。そのかわり、ほこらや、ほら穴、山がその役目をはたしています。

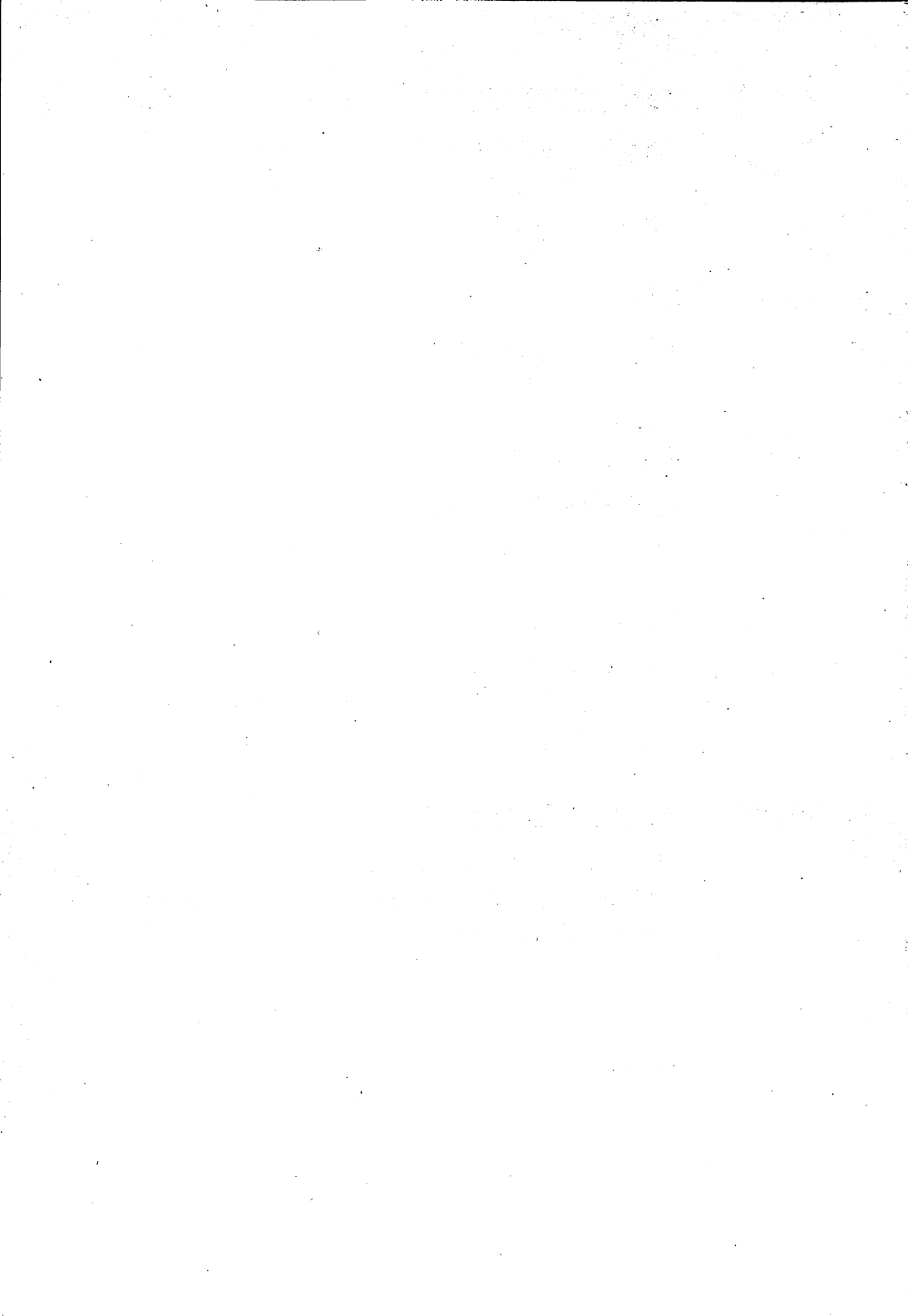
その8　呪魔が倒せない！

●呪魔は強敵です。簡単には倒せません。ただ、呪魔は、動きを止められると……、おっと！これ以上は秘密！

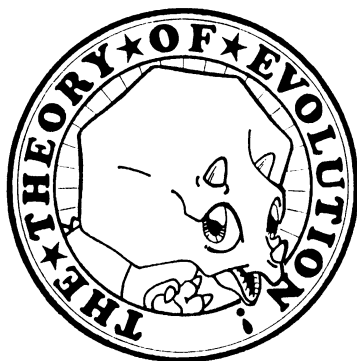
その9　これは楽チン！

●あきらかに自分より弱いキャラを倒す時は、メッセージスピードを０にし、スペースキーを押しっぱなしにすると決着が早いです。

その10　進化エンド探しで遊ぼう！

●ゲームをクリアしたら、進化エンドのミニストーリー探しにトライしましょう。全部で50あるストーリーを全部見るのはゲーム本編より難しいかも……。

第　五　章

46億年物語

スタッフ編

川 又 千 秋　ＳＦ作家。1984年に「幻詩狩り」で第５回ＳＦ大賞受賞。
著書に「火星人先史」「海人の逆襲」他、多数がある。
大のコンピューターゲームファンで、今回は企画・原案を担当。

すぎやまこういち　作曲家。ドラゴンクエストシリーズでおなじみのゲームミュージックの大御所。今回ゲームテーマにふさわしい、すばらしい曲の数々を創造してもらう。
特にメインテーマの宇宙と生命の賛歌は今までのゲームミュージックにはない壮大なものとなった。

横 山 之 彦　デルタソフト社代表。プログラム技術と前向きな開発姿勢には定評がある。
今回も数々の困難をクリアーしてプログラムを完成させた。
プログラム・ゲームデザイン担当。

横 倉 　 廣　フリーライター。JICC出版でゲームブックを多数出版。その後ドラゴンクエストのゲームブックなどを手掛けた後、ゲームデザインも手掛ける。とにかく忙しい人。
今回はスーパーバイザーを担当。

中 村 賢 治　フリーライター。元来は映画のシナリオ畑の出身。
ゲーム大好き人間で今回のゲームにも積極的に参加した。
ゲームシナリオ担当。

田 口 泰 宏　音楽プログラマー、ゲームデザイナー。
彼の音に対するこだわりは、98の音源をもすばらしい音色に変えた。すぎやま先生とは名コンビである。
代表作：ジーザス、アンジェラス。

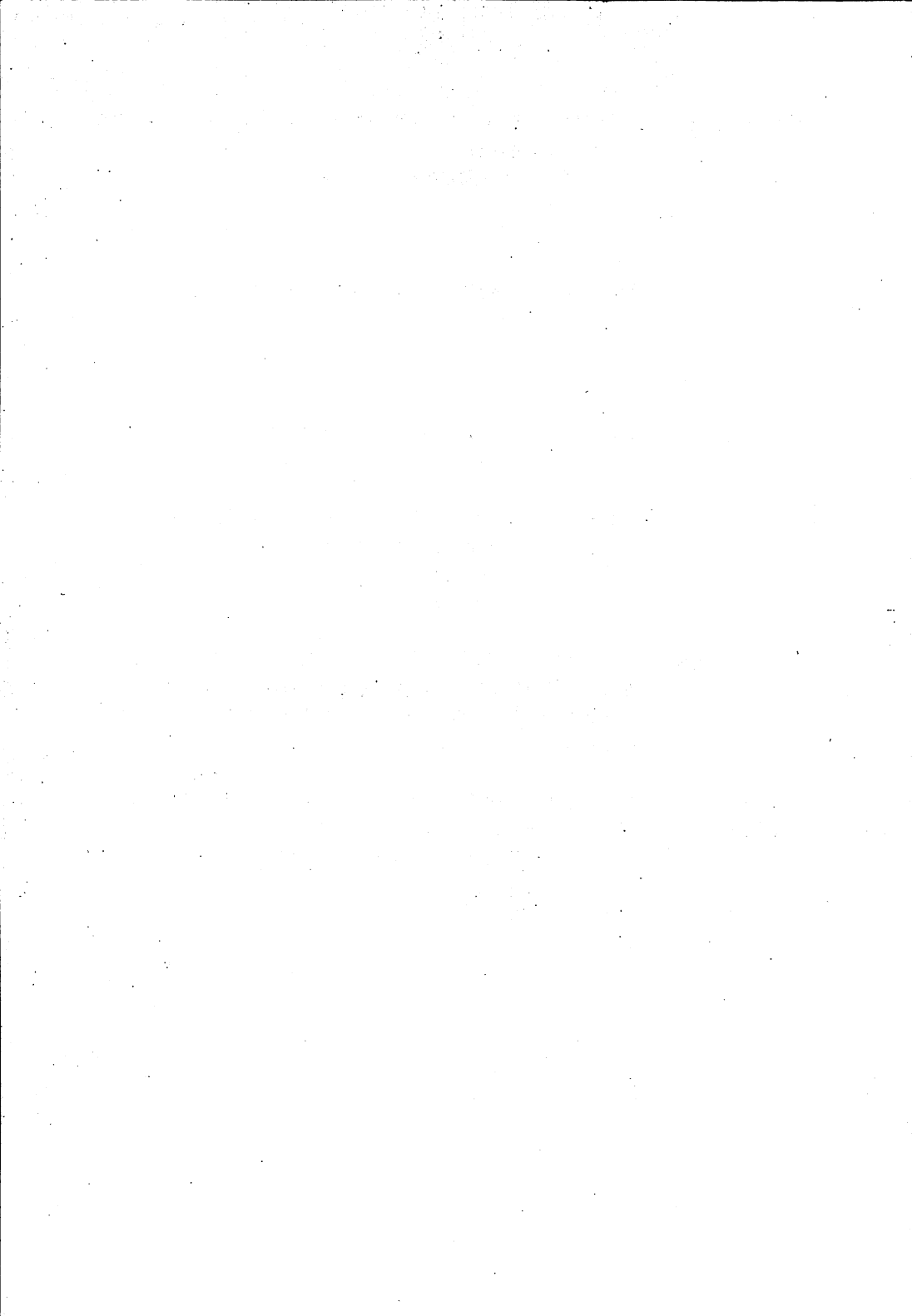
あさみつよし　イラストレーター・ゲームデザイナー。ドラゴンクエストⅣの制作スタッフでもある。
今回はゲーム中の絵の原画とパッケージイラストを担当。

七條たかし　チーム（LEVEL UP）のリーダー、キャラクターデジタイズ担当。
現在、業務用・家庭用・パソコンetcで多種多忙の生活中。
最近ゴールデン街にたびたび出没！　HP777-MP.0だ!!

渡辺伸吾　フリーデジタイザー。イラストカット、ショートマンガなどの仕事を手掛ける。
このゲームでゲーム界に華々しいデビューを飾った。
今回はフィールドマップデジタイズを担当。

イメージ・ボックス　人の良い舟橋社長率いる熱気溢れるマルチ集団。アニメにゲームの企画、グラフィック版下等にはば広い活躍をしている。
現在オリジナルゲーム開発中。
今回はアドベンチャーグラフィックデジタイズを担当。

ダイナミック企画　永井豪率いるダイナミックプロの企画会社。
難しい企画を具現化するに当っての協力体制をおしみなく発起！
この会社の力なしには、このゲームを実現化できなかったと言っても過言ではない。

米田喬（ENIX）　新しい企画しか興味のないエニックスのゲームプロデューサー、ディレクター。
ブルトーザー的進行は、パワーのあるスタッフでないとついていけない？、と言う。
次の企画ははたして……。

── 最　後　に　…… ──

ＤＥＬＴＡは、あなたの希望する時代を再び復活させるであろう。

その時、天は、あなたを浄化し、助け、進化に大いなる力を与えるであろう……。

■アフターケアについて

1. どうしても先に進めなくなってしまった方はヒント券１枚と返信用の封筒（自分の宛名を書き、62円の切手を貼った封筒）と現在わかっている事、現在の特ち物、今しりたい事とお待ちのパソコンの機種をお書きの上、下記住所までお送り下さい。

2. ご購入いただきましたディスケット内のデータを何らかの理由によって破損してしまった場合、破損したディスケットと交換実費として、1,000円分の切手（現金不可）と症状をお書きの上、下記の住所までお送り下さい。

＊特別な場合を除き、電話でのお問い合わせはお断わりしております。

■このゲームの感想および御意見・御希望をおよせ下さい。

およせ下さった中から抽選でオリジナル・グッズをさしあげます。

宛て先　〒169 東京都新宿区大久保1－11－3 大東ビル5F
株式会社エニックス「46億年物語・ＴＨＥ進化論」宛

ヒント券

ヒント券